

제 4 교시

# 직업탐구 영역 (디자인일반)

성명

수험 번호

1. 다음 자료에서 알 수 있는 디자인의 요소를 적용한 디자인 사례로 적절한 것을 <보기>에서 고른 것은?

이 유리 공예품에는 작가 특유의 관찰력과 유머가 스며 있으며, 보는 것만으로도 살아 있는 펭귄을 연상하게 한다. 이것은 현실적 형태를 재구성하여 새로운 형태로 만든 것이다.

— <보기> —

- ㄱ. 대나무 소재를 사용하여 만든 베개
- ㄴ. 양파의 결을 응용하여 디자인한 조명등
- ㄷ. 꽃과 나뭇잎 모양을 모티브로 한 식기 세트
- ㄹ. 탈부착이 편리한 원터치 방식의 유아용 카시트

- ① ㄱ, ㄴ                      ② ㄱ, ㄷ                      ③ ㄴ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄹ                      ⑤ ㄷ, ㄹ

2. 다음은 사이버 학습방 게시물의 내용이다. 이를 통해 알 수 있는 디자인 분야의 사례로 적절한 것을 <보기>에서 고른 것은?

— <보기> —

- ㄱ. 나침반 기능이 있는 등산용 지팡이
- ㄴ. 블랙박스 및 하이패스 기능이 내장된 내비게이션
- ㄷ. 손목에 팔찌처럼 착용할 수 있는 고무 재질의 USB
- ㄹ. 다채널 멀티미디어 방송을 시청할 수 있는 휴대전화

- ① ㄱ, ㄴ                      ② ㄱ, ㄷ                      ③ ㄴ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄹ                      ⑤ ㄷ, ㄹ

3. 다음 (가)에 해당하는 편집디자인 요소에 대한 설명으로 가장 적절한 것은? [3점]



(가)은/는 브로슈어, 리플릿 등 인쇄물을 제작할 때 메시지를 전달하는 핵심적인 요소이다. 이것은 독자에게 정보를 전달하고 레터링이나 캘리그래피 등을 활용하여 조형적으로 나타냄으로써 흥미를 유발시킨다.

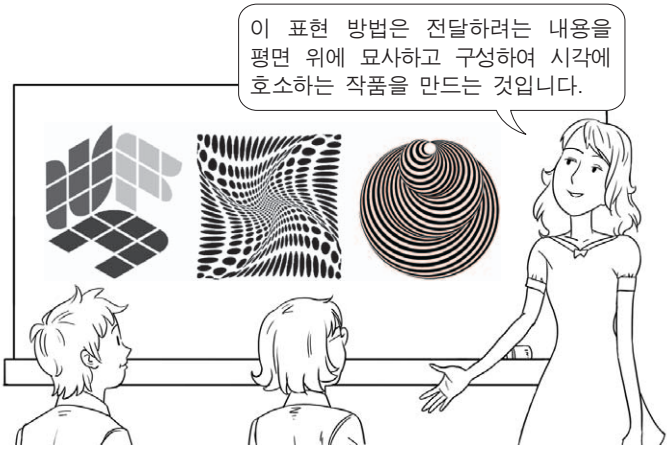
- ① 비언어적인 표현으로 시각 효과가 크다.
- ② 재단할 경우를 고려하여 이미지의 크기를 조절한다.
- ③ 그리드를 활용하여 사진, 이미지 등을 구조적으로 배치한다.
- ④ 제목, 본문, 캡션 등의 활자 크기나 자간 등의 속성을 결정한다.
- ⑤ 기본 골격을 만드는 과정으로 인쇄물 전체의 디자인을 계획한다.

4. 다음 근대 디자인 운동의 특징이 나타난 디자인 사례로 적절한 것을 <보기>에서 고른 것은? [3점]

이것은 19세기 말에서 20세기 초에 걸쳐 서유럽 국가들에서 유행한 새로운 미술 양식이다. 식물의 덩굴, 물결무늬 등을 모티브로 하여 곡선의 장식을 강조한 독창적인 작품이 많으며 건축이나 디자인에 많은 영향을 미쳤다.

- ① ㄱ, ㄴ                      ② ㄱ, ㄷ                      ③ ㄴ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄹ                      ⑤ ㄷ, ㄹ

5. 다음 수업 장면에서 알 수 있는 기초 디자인의 표현 방법에 관한 설명으로 적절하지 않은 것은? [3점]



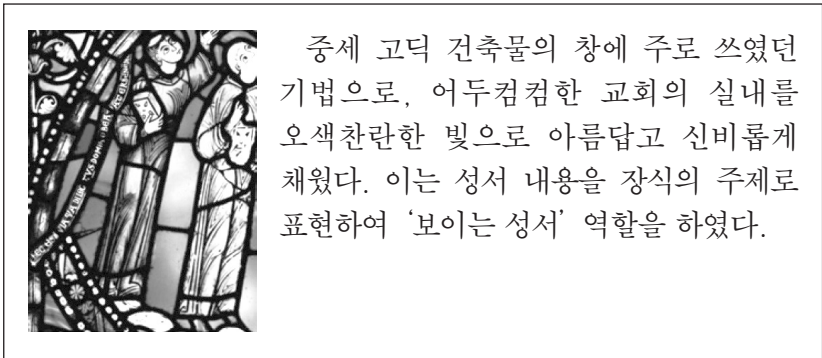
- ① 두께가 없고 넓이만 있는 요소를 갖는다.
- ② 길이와 폭을 가지며 크기와 모양이 있다.
- ③ 이론적으로 점이 이동한 자취를 포함한다.
- ④ 타이포그래피, 심벌마크 등으로 표현된다.
- ⑤ 개념 요소, 구조 요소, 상관 요소로 구성된다.

6. 다음 내용이 모두 포함된 현대 디자인의 특징을 갖는 나라로 옳은 것은?

- 엘리베이터의 발명으로 도시의 고층화가 실현되었다.
- 과학적인 시장 조사를 통하여 광고 디자인을 발전시켰다.
- 공기 역학의 원리를 시각화한 유선형 디자인을 제품에 적용하였다.

- ① 미국                      ② 독일                      ③ 일본
- ④ 스웨덴                    ⑤ 이탈리아

7. 다음 자료에서 알 수 있는 유리 공예 기법에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 고른 것은? [3점]

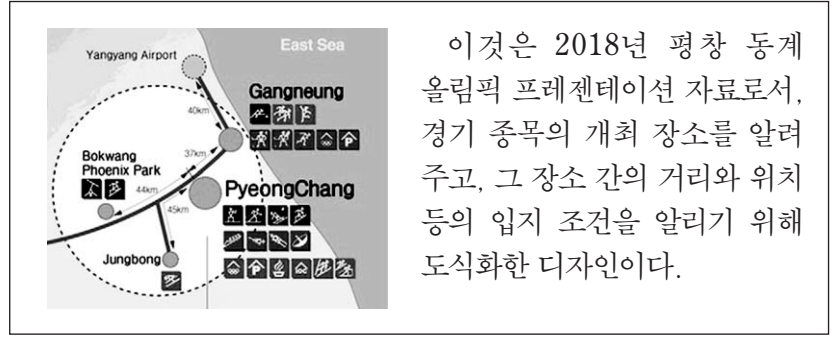


— <보기> —

- ㄱ. 색유리 조각에 금속 띠를 둘러 서로 이어 붙인다.
- ㄴ. 액체 상태의 유리를 형틀에 부어서 찍어내어 만든다.
- ㄷ. 다양한 색유리 또는 채색법을 사용하여 발색의 효과를 높인 후 조립한다.
- ㄹ. 색유리 봉이나 관을 일정한 불꽃으로 녹이면서 원하는 형태로 제작한다.

- ① ㄱ, ㄴ                      ② ㄱ, ㄷ                      ③ ㄴ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄹ                      ⑤ ㄷ, ㄹ

8. 다음 자료에서 알 수 있는 디자인 분야에 대한 설명으로 적절한 것을 <보기>에서 고른 것은? [3점]



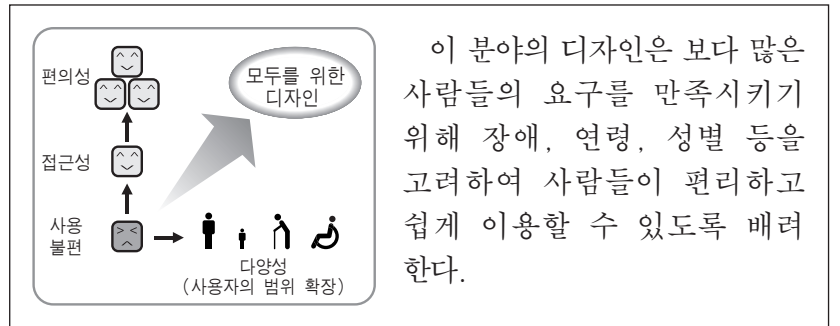
이것은 2018년 평창 동계 올림픽 프레젠테이션 자료로서, 경기 종목의 개최 장소를 알려 주고, 그 장소 간의 거리와 위치 등의 입지 조건을 알리기 위해 도식화한 디자인이다.

— <보기> —

- ㄱ. 정보 전달을 위하여 기호나 도표 등을 사용한다.
- ㄴ. 문자의 이니셜을 조합하여 장식하고 디자인한다.
- ㄷ. 그림 문자를 활용하여 의미하는 내용을 상징적으로 표현한다.
- ㄹ. 행사의 성격에 맞도록 의인화하여 시각적 상징성을 나타낸다.

- ① ㄱ, ㄴ                      ② ㄱ, ㄷ                      ③ ㄴ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄹ                      ⑤ ㄷ, ㄹ

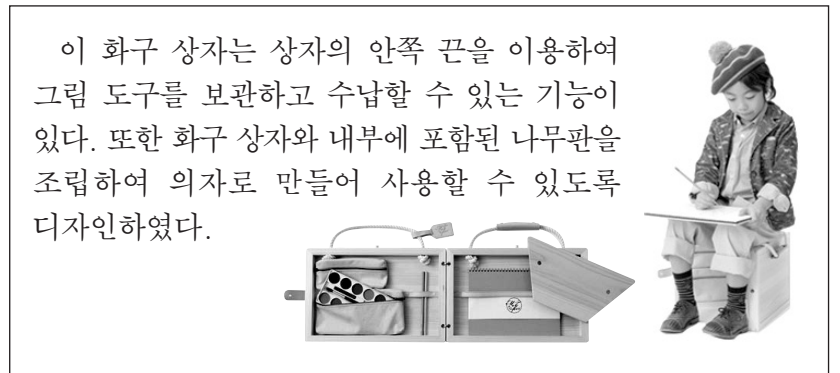
9. 다음 자료에서 알 수 있는 디자인 분야의 사례로 가장 적절한 것은?



이 분야의 디자인은 보다 많은 사람들의 요구를 만족시키기 위해 장애, 연령, 성별 등을 고려하여 사람들이 편리하고 쉽게 이용할 수 있도록 배려한다.

- ① 페드럼통을 활용한 의자
- ② 벌집 구조를 응용한 수납공간
- ③ 높낮이 조절이 가능한 세면대
- ④ 물방울 형태를 모티브로 한 가습기
- ⑤ 조약돌 모양을 형상화한 컴퓨터 마우스

10. 다음은 화구 상자에 대한 자료이다. 이에 나타난 디자인 기능으로 적절한 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? [3점]



이 화구 상자는 상자의 안쪽 끈을 이용하여 그림 도구를 보관하고 수납할 수 있는 기능이 있다. 또한 화구 상자와 내부에 포함된 나무판을 조립하여 의자로 만들어 사용할 수 있도록 디자인하였다.

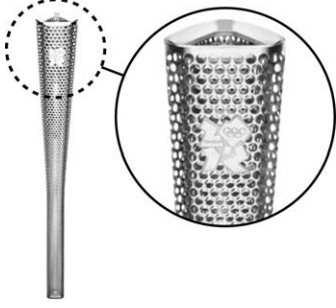
— <보기> —

- ㄱ. 미적 기능                      ㄴ. 상징적 기능                      ㄷ. 실용적 기능

- ① ㄱ                              ② ㄷ                              ③ ㄱ, ㄴ
- ④ ㄴ, ㄷ                      ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

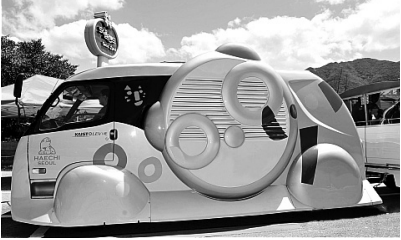
11. 다음 자료에서 알 수 있는 디자인의 조건이 적용된 사례로 가장 적절한 것은?

2012년 런던 올림픽 성화봉은 금빛의 삼각기둥 형태로 제작되었고 표면에 구멍을 뚫어 아름다운 시각적 효과를 나타내었다.



- ① 전력 사용량을 줄이는 연수기
- ② 인쇄 속도를 높인 컬러 프린터
- ③ 저렴한 소재를 사용하여 만든 면도기
- ④ 부드러운 곡선미를 강조하여 만든 마우스
- ⑤ 공정을 단순화하여 생산 비용을 줄인 컴퓨터 모니터


12. 다음 자료에서 알 수 있는 디자인 분야의 제품을 제작할 때 고려해야 할 사항으로 적절한 것은? [3점]



○○공원에서 새롭게 단장한 순환 열차를 운행하기로 하였다. 이 열차는 코끼리와 곰의 외형을 귀여운 느낌으로 형상화하여 관람객들에게 친근감과 시각적인 즐거움을 주도록 디자인되었다.

- ① 미디어를 통한 정보 공유를 중시한다.
- ② 생물체의 생존 방식을 디자인에 적용한다.
- ③ 생산성 향상과 작업 환경의 효율성을 높인다.
- ④ 제품 설계 단계부터 재활용 가능성을 고려한다.
- ⑤ 사용자의 감정을 고려하여 감성적인 자극을 강화한다.

13. 다음 자료에서 알 수 있는 디자인 표현 기법에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 고른 것은?




이 그림은 제품 디자인 과정 중 표현 전달 단계에서 사용하는 것으로, 최종 디자인을 결정하기 위한 완성 예상도이다.

— <보기> —

ㄱ. 제품의 형태를 묘사하거나 연출한다.  
 ㄴ. 색채, 재질감을 실물과 같이 표현한다.  
 ㄷ. 대상의 구조적 특성을 간결하게 정리한다.  
 ㄹ. 외형보다는 성능 실험을 위하여 제작한다.

- ① ㄱ, ㄴ                      ② ㄱ, ㄷ                      ③ ㄴ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄹ                      ⑤ ㄷ, ㄹ

14. 다음 자료는 어느 디자인 분야에 대한 설명이다. 이에 나타난 디자인 분야를 계획할 때 고려해야 할 사항으로 적절한 것을 <보기>에서 고른 것은? [3점]



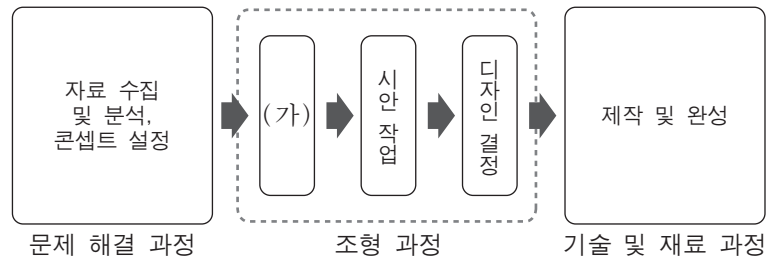
이 디자인 분야는 공공 기관의 관리 안에서 사회·문화적 가치를 실현하는 것을 목적으로 한다. 또한 공공장소의 시설물을 합리적으로 꾸미는 공적 디자인이다.

— <보기> —

ㄱ. 이윤 추구를 목적으로 한 시설 투자  
 ㄴ. 주관적인 미의식을 반영한 공간 구성  
 ㄷ. 편리성과 활용도를 높인 공공성 구현  
 ㄹ. 주변 환경과 조화를 이루는 색채 계획

- ① ㄱ, ㄴ                      ② ㄱ, ㄷ                      ③ ㄴ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄹ                      ⑤ ㄷ, ㄹ

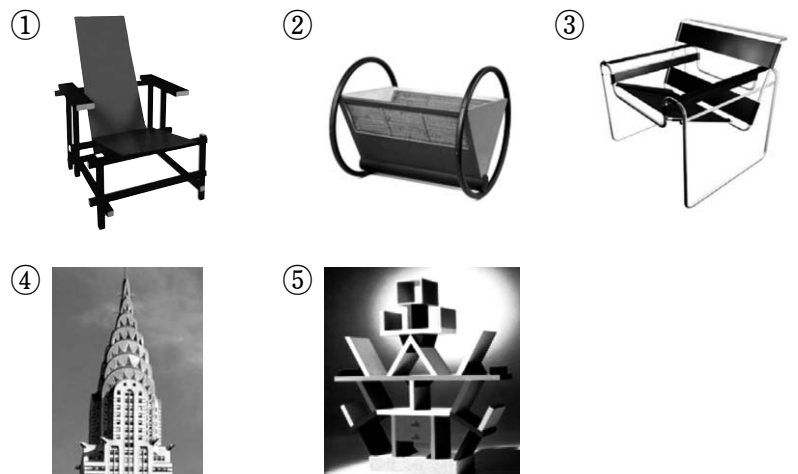
15. 다음은 시각 디자인 과정을 나타낸 것이다. (가)단계에 대한 설명으로 적절한 것은?



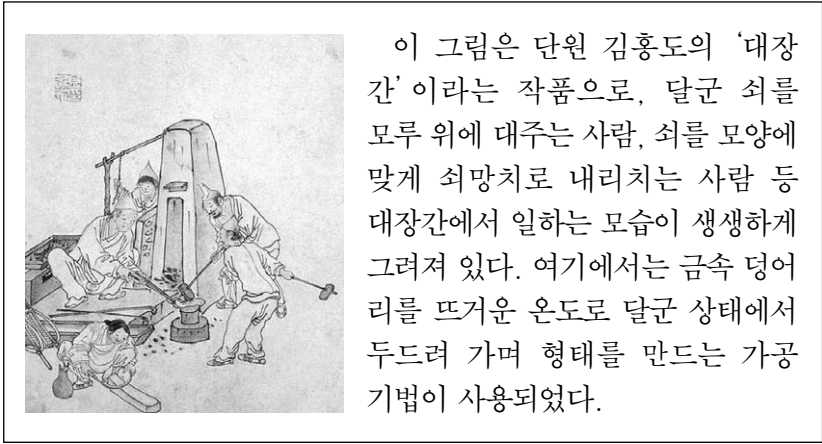
- ① 컴퓨터를 이용하여 정밀하게 표현한다.
- ② 떠오르는 아이디어를 시각화하여 표현한다.
- ③ 사용 목적에 적합한 재료와 인쇄 방식을 결정한다.
- ④ 기존 디자인이나 경쟁사 디자인의 장단점을 분석한다.
- ⑤ 최종적으로 결정된 디자인을 실물로 제작하여 검토한다.

16. 다음은 어느 바우하우스 시기의 특징을 나타낸 것이다. 이 시기의 작품으로 옳은 것은? [3점]

이 시기에는 조형 대학 성격을 갖춘 현대적 개념의 산업 디자인 교육 운영 체제로 디자이너를 양성하였다. 또한 바우하우스 유한회사를 설립하여 대량 생산용 모형을 제작하고 제조 회사에 판매하거나 특허권을 빌려주어 사용료를 받았다.



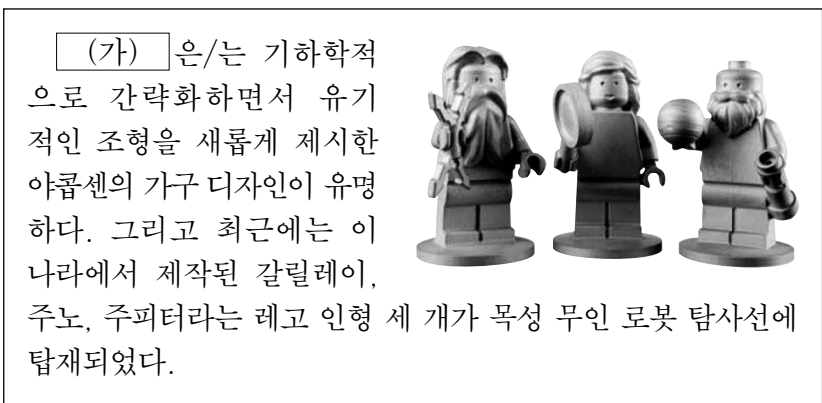
17. 다음 자료에서 알 수 있는 금속 가공 기법과 이 기법이 적용된 사례로 적절한 것은? (단, 기계에 의한 대량 생산은 고려하지 않는다.)



이 그림은 단원 김홍도의 '대장간'이라는 작품으로, 달군 쇠를 모루 위에 대주는 사람, 쇠를 모양에 맞게 쇠망치로 내리치는 사람 등 대장간에서 일하는 모습이 생생하게 그려져 있다. 여기에서는 금속 덩어리를 뜨거운 온도로 달군 상태에서 두드려 가며 형태를 만드는 가공 기법이 사용되었다.

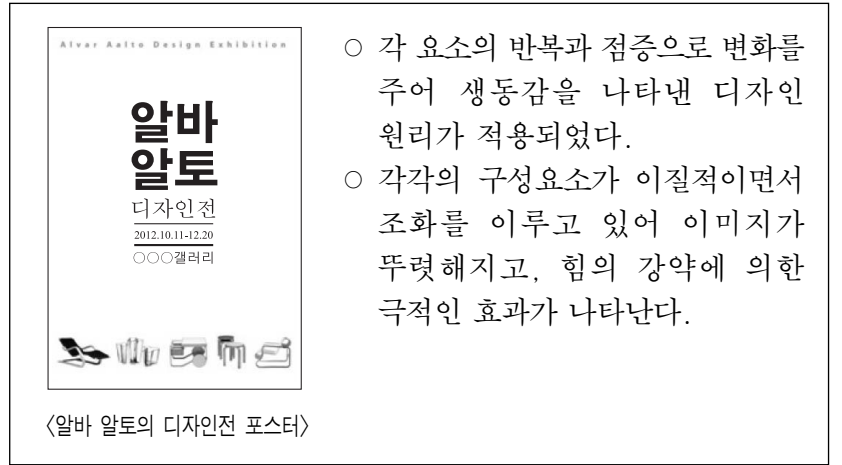
- |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <u>기법</u> | <u>사례</u> | <u>기법</u> | <u>사례</u> |
| ① 단조      |           | ② 단조      |           |
| ③ 주조      |           | ④ 주조      |           |
| ⑤ 주조      |           |           |           |

18. 다음 (가)에 해당하는 나라의 디자인 특징에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?



- ① 경험주의와 향토주의라는 새로운 경향이 생겼다.
- ② 자국의 산업을 발전시키기 위해 다른 나라 상품을 모방하였다.
- ③ 객관적인 아름다움을 추구하고 체계적인 디자인 정책을 펼쳤다.
- ④ 다품종 소량 생산을 바탕으로 개성 위주의 디자인을 강조하였다.
- ⑤ 대니시 모던이라고 일컬어지며, 공예 협회 등을 중심으로 다양한 공예품을 생산하였다.

19. 다음 자료에서 알 수 있는 디자인 원리에 대한 설명으로 적절한 것을 <보기>에서 고른 것은? [3점]



- 각 요소의 반복과 점증으로 변화를 주어 생동감을 나타낸 디자인 원리가 적용되었다.
- 각각의 구성요소가 이질적이면서 조화를 이루고 있어 이미지가 뚜렷해지고, 힘의 강약에 의한 극적인 효과가 나타난다.

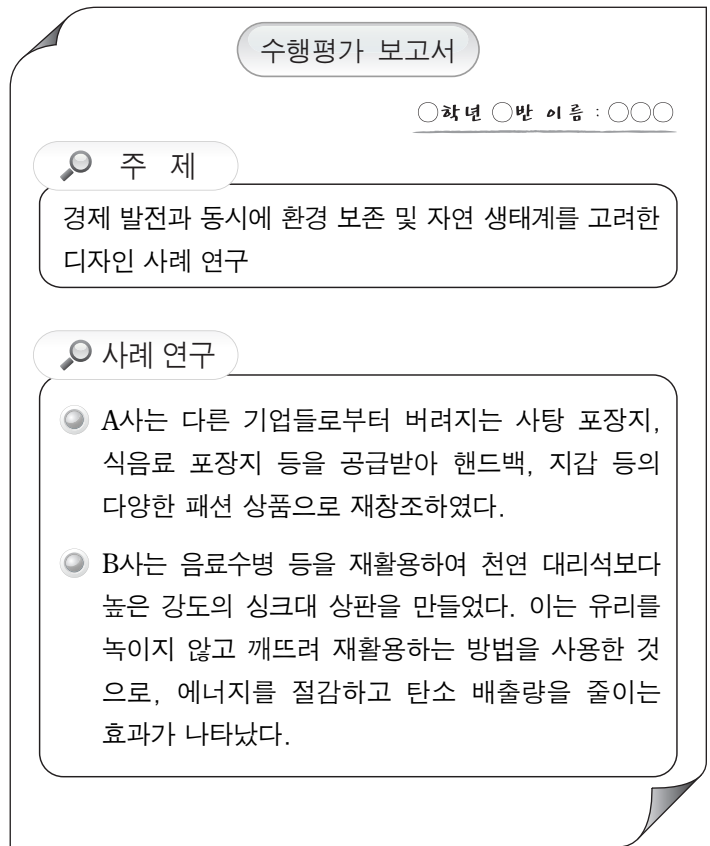
<알바 알토의 디자인전 포스터>

—<보기>—

ㄱ. 디자인 요소를 대비하여 주목성을 높였다.  
 ㄴ. 화면을 분리하여 황금 비례의 원리를 적용하였다.  
 ㄷ. 서로 다른 크기, 서체, 중량감으로 리듬감이 나타났다.  
 ㄹ. 작품 속의 이미지를 중심으로 변화를 주어 역대칭이 나타났다.

- |        |        |        |
|--------|--------|--------|
| ① ㄱ, ㄴ | ② ㄱ, ㄷ | ③ ㄴ, ㄷ |
| ④ ㄴ, ㄹ | ⑤ ㄷ, ㄹ |        |

20. 다음 수행평가 보고서의 내용으로 알 수 있는 디자인 분야로 옳은 것은?



- |             |             |
|-------------|-------------|
| ① 유니버설 디자인  | ② 인터랙션 디자인  |
| ③ 멀티미디어 디자인 | ④ 아이덴티티 디자인 |
| ⑤ 지속가능한 디자인 |             |

\* 확인 사항  
 ○ 답안지의 해당란에 필요한 내용을 정확히 기입(표기)했는지 확인 하시오.